

**Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran  
Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas VII  
Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sumberlawang Sragen**

Debyo Hendry Santoso  
[debyo\\_hendry@yahoo.com](mailto:debyo_hendry@yahoo.com)

**Abstract** – The study of Social Science in class VII SMP N 2 Sumberlawang Sragen 1 year Semester 2011/2012 lessons still use methods/konvensional lecture and start 2-year semester 2011/2012 lessons using computer media namely with the utilization of software applications Microsoft Power Point Presentation, the Digital Map with Macromedia Flash, Google Earth and the Internet but till now not yet known to what extent its effect on improving learning achievements of social science learners class VII in Junior High School 2 Sumberlawang, Sragen. Problem formulation of this research is the extent to which the effects of the use of computer media for accomplishment of learning Science subjects Geography learners class VII SMP N 2 Sumberlawang, Sragen. This research was carried out in junior high N 2 Sumberlawang. The population of this research is the learners class VII SMP N 2 Sumberlawang, sampling with proportional random sampling techniques, data collection Instruments used are questionnaire and learning achievements obtained by the method of documentation on the value of the lesson 2 years semester ratings 2011/2012. The analysis of the data used by a simple linear regression analysis. The purpose of this research is to obtain proof of the extent of influence of computer media use of the achievements of the study of Social Science students of class VII Junior High School 2 Sumberlawang. The benefits of research are as input material for the school in making policies about the continuity of the process of teaching and learning in particular for Social Science in relation to the use of computer media. The research method used was the library, observation, interviews, analysis of statistical calculation.

After the data is collected and processed with SPSS statistics 18 obtained a value of  $F_{\text{countdown}} = 8.001$ . Then  $F_{\text{hitung}}$  compared to the  $F_{\text{table}}$ , with a 5% significant level then retrieved  $F_{\text{table}}$  of 4.10. So  $F_{\text{countdown}} > F_{\text{table}}$

**Keywords:** *Learning Media, Learning Achievements*

**Abstrak** – Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP N 2 Sumberlawang Sragen Semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 masih menggunakan metode ceramah/konvensional dan mulai semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 menggunakan media komputer yaitu dengan pemanfaatan aplikasi software presentasi Microsoft Power Point, Peta Digital dengan Macromedia Flash, Google Earth dan Internet tapi sampai saat ini belum diketahui sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII di sekolah SMP N 2 Sumberlawang, Sragen. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang, Sragen. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Sumberlawang. Populasi dari Penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang, Pengambilan sampel dengan teknik *proportional random sampling*, Instrumen pengumpulan data penggunaan media komputer yang digunakan adalah kuesioner dan prestasi belajar diperoleh dengan metode dokumentasi pada nilai rapor semester 2 tahun pelajaran 2011/2012. Analisis data yang digunakan dengan analisis regresi linier sederhana.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pembuktian sejauh mana pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang. Manfaat dari penelitian adalah sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam membuat kebijakan tentang kesinambungan proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kaitannya dengan penggunaan media komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan, observasi, wawancara, analisis perhitungan statistik. Setelah data terkumpul dan diolah statistik dengan SPSS 18 diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}}$  sebesar 8.001. Kemudian  $F_{\text{hitung}}$  dibandingkan dengan  $F_{\text{tabel}}$ , dengan taraf signifikan 5% maka diperoleh  $F_{\text{tabel}}$  sebesar 4.10. Sehingga  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ .

Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang, Sragen.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Prestasi Belajar*

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran sangat membantu, manfaat

media pembelajaran diantaranya adalah (1) Pembelajaran menjadi dua arah dan menjadi lebih interaktif (2) Proses belajar mengajar lebih

efisien (3) Proses Pembelajaran lebih menarik. Diharapkan dengan media pembelajaran, kualitas belajar peserta didik lebih meningkat. (5) Tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. (6) Peran pendidik (guru/pelatih/tutor) dapat lebih berfungsi sebagai fasilitator. **Widodo dan Jasmadi (2008).**

Berdasarkan wawancara dengan Guru Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sumberlawang pada semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional/ceramah. Kemudian pada semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 dalam rangka untuk meningkatkan keaktifan dan ketertarikan peserta didik dalam penguasaan materi, maka pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media komputer yaitu dengan memanfaatkan software aplikasi diantaranya Software Presentasi Microsoft Power Point, peta digital dengan Macromedia Flash, Google Earth dan Internet

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis mencoba meneliti apakah ada hubungan antar penggunaan media komputer dengan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang Sragen.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sumberlawang
2. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sumberlawang
3. Pengambilan Sample dengan teknik *proportional random sampling*.
4. Instrumen pengumpulan data dengan kuisioner dan prestasi belajar diperoleh dengan metode dokumentasi pada nilai rapor semester 2 tahun pelajaran 2011/2012.
5. Alat analisis data yang digunakan adalah analisis Regresi Linier Sederhana.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Menghasilkan pembuktian sejauh mana hubungan antara penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sumberlawang.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam membuat kebijakan tentang pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kaitannya dengan penggunaan media komputer.

## 1.6 Metode Penelitian

1. **Kepustakaan**  
Merupakan pengumpulan data dengan cara pengambilan data dari buku – buku untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap tentang hal-hal yang ada kaitannya dengan media pembelajaran dan pengaruhnya.
2. **Observasi**  
Yaitu sistem pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti, sehingga didapat data yang lebih akurat dan lebih nyata. tentang seluk beluk dan perkembangan yang terjadi di SMP N 2 Sumberlawang.
3. **Wawancara**  
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada berbagai pihak yang bersangkutan .
4. **Kuesioner**  
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, hal-hal yang ia ketahui.
5. **Analisis**
  - 5.1 Mengumpulkan data yang diperlukan yaitu :
    - a) Data hasil kuisioner dari sampel yang dipilih yang sebelumnya sudah diujicobakan validitas dan reliabilitasnya sebagai variabel bebas (X)
    - b) Nilai peserta didik sesudah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media komputer yaitu nilai rapor semester 2 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 2 Sumberlawang sebagai variabel terikat (Y)
  - 5.2. Uji normalitas data dengan *Chi Square*.
  - 5.3. Melakukan pengolahan datanya dengan analisis regresi linier sederhana.
  - 5.4. Uji hipotesis dengan F-tes.
6. **Laporan Hasil Analisis dan Rekomendasi**

Melaporkan hasil olahan data yang telah dilakukan dan memberikan rekomendasi terhadap pihak-pihak terkait berdasarkan hasil penelitian.

## 2.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. **Widayanti (2012)**

## 2.2 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Keberadaan komputer bisa menjadi alat bantu belajar sekaligus bisa menjadi sumber belajar yang bisa membantu guru dan siswa dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal. Dengan memfungsikan perangkat yang ada dalam jaringan komputer pembelajaran akan bisa lebih efektif dan efisien. Sebab komputer bisa menampilkan pesan secara visual, audio, bahkan audio visual. **(Musfiqon, 2012:190).**

## 2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari berbagai ranah seperti dikutip oleh **Sadiman (2005)** mengatakan bahwa perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). **Musfiqon (2012)**

## 2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum berbasis Kompetensi, mulai dari kelas VII sampai IX (SMP dan MTs). Melalui mata pelajaran Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan, dibimbing untuk menjadi warga Negara yang baik dan menjadi warga dunia yang baik. Tujuannya meliputi tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam aspek pengetahuan yang akan dikembangkan sangat relevan dengan tugas keilmuan yaitu memahami dan mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan ruang dan prosesnya, sumber daya alam peluang dan keterbatasannya, lingkungan sekitar dan wilayah Negara/dunia. Ketrampilan yang harus dikembangkan.

## 2.5. TINJUAN PUSTAKA

Penelitian tentang Pengaruh fasilitas belajar terhadap motivasi belajar komputer siswa kelas X pada SMA negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar tahun 2011/10. **Kurniawan (2010)**

Penelitian mengenai Pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial Geografi-Sejarah peserta didik kelas IX Sekolah menengah pertama 1 Polokarto Sukoharjo menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh t terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. **Widayanti (2012)**

Pada penelitian ini penulis akan melakukan pembuktian sejauh mana pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang, Sragen. Dan hasilnya bisa digunakan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam membuat kebijakan tentang kegiatan proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran IPS dalam kaitannya dengan penggunaan media komputer. Alat analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini diharapkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang, Sragen.

## 1.2 Analisis Masalah

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP N 2 Sumberlawang Sragen pembelajaran IPS kelas VII semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 masih dengan metode konvensional kemudian pada semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 mulai menggunakan media komputer dalam penyampaian materi pembelajaran.

## 1.3 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya **( Sugiyono, 2012:61)**

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tata Usaha sekolah, diketahui jumlah populasi seluruh peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 308 terbagi dalam delapan kelas. Untuk jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah
1. VII A	30
2. VII B	30
3. VII C	30
4. VII D	30
5. VII E	30
<b>Jumlah Total</b>	<b>150</b>

Sumber : Dokumen SMP N 2 Sumberlawang tahun 2011/2012

#### 1.4 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih tergantung dari :

- Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar hasilnya akan lebih baik. (Suharsimi Arikunto, 1998:117)

Dalam penelitian ini pengambilan sampel dengan teknik *proportional random sampling*. Mengingat jumlah populasi lebih dari 100 maka penelitian ini hanya mengambil sebagian dari populasi saja dengan mengambil sampel sebanyak 27% dari 150 peserta didik kelas VII SMP N 2 Sumberlawang yaitu sebanyak 40 orang.

#### 1.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto (2002))

Variabel Bebas (Independent Variable)

Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah penggunaan media komputer. Variabel Terikat (Dependent Variable) Dalam penelitian ini variabel terikat adalah prestasi belajar yang dinyatakan dengan nilai rapor semester 2 mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2011/2012.

#### 4.5.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapat jumlah peserta didik yang menjadi anggota sampel dalam penelitian ini dan nilai

rapor peserta didik kelas VII semester 2 mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2011/2012.

#### 4.5.1 Metode Kuesioner

Dalam penelitian ini metode kuesioner digunakan untuk memperoleh data variabel bebas yaitu penggunaan media komputer pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP N 2 Sumberlawang Sragen tahun pelajaran 2011/2012.

#### 4.6 Alat Analisis

##### 4.6.1. Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur mengukur apa yang dimaksud untuk diukur. Adapun cara pengukuran validitas butir adalah dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan ;

x = Skor butir

y = Skor total

N = Jumlah responden

(Suharsimi Arikunto, 1998:160-162)

##### 4.6.2. Reliabilitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya.

Formula yang dipergunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah Koefisien Alfa ( $\alpha$ ) dari Cronbach (1951), yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum x_i^2}{N \sum x^2} \right] \quad \text{Dimana:}$$

$$r_{11} = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir soal

$\sum x_i^2$  = Jumlah varians butir

$\sum x^2$  = Varians total

$\sum x$  = Varians butir

X = Jumlah skor

N = Jumlah responden

(Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, 2011:48)

##### 4.6.3 Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *Chi Square* dengan persamaan sebagai berikut :

$$r = \frac{\sum_{i=1}^n \frac{(O_i - \bar{O})(E_i - \bar{E})}{\sqrt{O_i E_i}}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n \frac{(O_i - \bar{O})^2}{O_i} \sum_{i=1}^n \frac{(E_i - \bar{E})^2}{E_i}}}$$

Dimana:

$O_i = f_o$  = Frekuensi observasi

$E_i = f_e$  = Frekuensi harapan

(Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, 2011:193)

#### 4.6.4 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana. Yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan

Y = Variabel dependen

a = Nilai intercept (konstanta)

b = Koefisien regresi

X = Variabel independen

Harga a dan b dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

(Sugiyono, 2012:261-262)

Rumus-rumus yang digunakan dalam uji keberartian regresi :

$$JK(T) = \sum Y^2$$

$$JK(a) = (\sum Y)^2/n$$

$$JK(b/a) = b \left( \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right)$$

$$JK(S) = JK(T) - JK(a) - JK(b/a)$$

Dimana :

JK(T) = Jumlah Kuadrat Total

JK(a) = Jumlah Kuadrat koefisien a

JK(b/a) = Jumlah Kuadrat regresi (b/a)

JK(S) = Jumlah Kuadrat sisa

**Tabel 2.** ANAVA untuk keberartian regresi

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F
Total	n	$\sum Y^2$	$\sum Y^2$	
Koefisien (a)	1	JK(a)	JK(a)	
Regresi (b/a)	1	JK(b/a)	$S_{reg}^2 = JK(b/a)$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
Sisa	n-2	JK(S)	$S_{sis}^2 = JK(S)$	$\frac{S_{sis}^2}{n-2}$

(Sugiyono, 2012:265-266)

#### 5.1 Uji Validitas

**Tabel 3.** Hasil Validitas Kuesioner

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0.518	0.361	Valid
2	0.448		Valid

3	0.411		Valid
4	0.512		Valid
5	0.635		Valid
6	0.630		Valid
7	0.988		Valid
8	0.372		Valid
9	0.624		Valid
10	0.497		Valid

Pada tabel Nilai r product moment taraf signifikan 5% dengan n=30 diperoleh nilai kritik product moment sebesar 0.361. Dengan demikian  $r_{hitung}$  untuk item no. 1 sebesar 0.518 >  $r_{tabel}$ , maka item tersebut dikatakan valid. Demikian juga untuk item-item yang lain. Sehingga 10 item pertanyaan dalam kuesioner tersebut dapat digunakan.

#### 5.2 Uji Reliabilitas

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Koefisien Reliabilitas ( $r_{11}$ )	$r_{tabel}$	Keterangan
0.636	0.361	Reliabel

Berdasarkan tabel 4. diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0.636 dan pada tabel nilai r dengan taraf signifikan 5% dengan n=30 diperoleh nilai kritik sebesar 0.361. Karena koefisien reliabilitas( $r_{11}$ ) lebih besar dari nilai kritik, maka kuesioner tersebut dinyatakan reliable.

#### 5.3 Uji Normalitas

**Tabel 5** Hasil uji normalitas dengan Chi Square

Test Statistics	
	Skor
Chi-square	10,400 <sup>a</sup>
df	15
Asymp. Sig.	,794

Sumber : Lampiran (data diolah dalam SPSS 18)

Dari hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai  $X^2$  sebesar 10.400. Pada tabel *Critical Value of The chi-Square*  $X^2$  dengan taraf signifikan 5% dan df=15 diperoleh nilai  $X^2$  sebesar 24.996. Karena nilai  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka dapat

dinyatakan data hasil kuesioner berdistribusi normal.

### 5.4 Hasil Analisis Regresi

Pengaruh antara kedua variabel dapat dinyatakan dengan hasil analisis regresi. Dari hasil ini digunakan untuk memprediksi pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS Analisis regresi linier sederhana seperti pada lampiran(data diolah dalam SPSS 18) menunjukkan bahwa bentuk persamaan kedua variabel dinyatakan dalam persamaan

$$Y = 49.583 + 0.666X$$

Uji keberartian dari persamaan ini dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 6.** Hasil Perhitungan Keberartian Regresi

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F <sub>hitung</sub>	F <sub>Tabel</sub>	Ket
Total	39	220233	220233			
Koefisien (a)	1	218005.2	218005.2			
Regresi (b/a)	1	387.467	387.467	8.001	4.10	Signifikan
Sisa	38	1840.308	48.429			

Sumber : Lampiran (data diolah dengan SPSS 18)

Hasil uji keberartian regresi diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 8.001 pada taraf kesalahan 5% dengan dk(1:38) diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 4.10. Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  menunjukkan bahwa koefisien arah regresi berarti

### 2. UJI HIPOTESIS

Berdasarkan tabel 6. maka uji hipotesis yang dilakukan dengan F-tes yaitu dengan membandingkan antara  $F_{hitung}$  yaitu sebesar 8.001 dengan  $F_{tabel}$  yaitu sebesar 4.10. Dari hasil perhitungan data diperoleh harga  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sumberlawang Sragen.. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

### 3. PEMBAHASAN

Dari hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media komputer (semester 1) dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komputer (semester 2) dapat kita lihat bahwa rata-rata semester 2 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata semester 1.

### PUSTAKA

- [1] Ating Somantri dan Ali Muhidin (2011), Aplikasi Statistika dalam penelitian, Bandung: CV Pustaka Setia.
- [2] Crissendy Felicia, (2012) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Universitas Pendidikan Surakarta.
- [3] Chosin Widodo dan Jasmadi (2008), *Paduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [4] Musfiqon, (2012), *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- [5] Nanik Tri Widayanti. Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi Peserta Didik Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto Sukoharjo. Jurnal. Universitas Surakarta. 2012
- [6] Nur Sahid Kurniawan. Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Komputer siswa Kelas X pada SMA negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar, Jurnal. Universitas Surakarta. 2010.
- [7] Sugiyono, (2012). *Statistika untuk Penelitian, Bandung* : Alfabeta.
- [8] Suharsini Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [9] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. (2012) *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- [10] **Bekti Ratna Timur Astuti**, *Dampak Komputer Dan Internet Pada Perkembangan Anak*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 4 Volume 2 Nomor 2 Desember 2007, ISSN 1979 – 9330
- [1] **FA. Luky Primantari**, *Pemanfaatan Teknologi Komputer Untuk Menentukan Keakurasian Perancangan Struktur*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 5 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [2] **Darsono**, *Upaya Peningkatan Sikap Net-Preneur Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Diklat E-Commerce Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Work*, Jurnal Speed 13 FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Sumardiyono**, *Pengaruh Kursi Ergonomis Terhadap Gangguan*

*Muskuloskeletal, Indonesian Jurnal on Computer Science - Jurnal Speed 13 FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330*

- [4] **Nanik Tri Widayanti, Ramadhian Agus Triyono**, *Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi – Sosiologi Peserta Didik Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto Sukoharjo*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Jurnal Speed 13 FTI UNSA Vol 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330